SUPREME™
COMMANDER
Forged Alliance
nordic games
THQ
BEDIENUNGSANLEITUNG

# SUPREME COMMANDER™
## Forged Alliance


Kapitel 1: Installation ..... 02
- Installation von Supreme Commander : Forged Alliance ..... 02
- Hauptmenü ..... 03

Kapitel 2: Gepanzerte Kommandoeinheit ..... 05
- ACUs - Übersicht & Geschichte ..... 05
- ACU-Upgrades ..... 06
- Zerstörung der ACU ..... 08

Kapitel 3: Ressourcenmanagement ..... 09
- Masse ..... 09
- Energie ..... 10
- Verwaltung Ihrer Ökonomie ..... 10
- Kosten für Einheiten & Gebäude ..... 10
- Näheboni & andere Boni ..... 11

Kapitel 4: Kommando & Steuerung ..... 11
- ACU-Befehle ..... 11
- Funktionen & Kommandos des Unterstützenden Commanders ..... 12
- Techniker-Kommandos ..... 12
- Strategischer Zoom ..... 13
- Wegmarken-Verwaltung ..... 13
- Baulisten ..... 13

Kapitel 5: Ihre Kriegsmaschinerie ..... 14
- Formationen ..... 14
- Einheiten- & Gebäude-Upgrades ..... 14
- Transporteinheiten ..... 14
- Patrouillen ..... 15
- Koordinierte Angriffe ..... 16
- Einsatz & Gebrauch von Raketen ..... 16
- Schilde ..... 17

Kapitel 6: Aufklärungskrieg ..... 17
- Tarnung & Verdunkelung ..... 17
- Radar & Radarstörung ..... 17

Kapitel 7: Seraphim-Fraktionen und -Einheiten ..... 18
Kapitel 8: Mehrspielermodus & Gefecht ..... 29
Mitwirkende ..... 33
Gewährleistung ..... 35
Kundenservice ..... 37

# KAPITEL 1 : INSTALLATION

## INSTALLATION VON SUPREME COMMANDER

Legen Sie von Supreme Commander: Forged Alliance DVD oder Disk 1 in Ihr DVD-Laufwerk. Wenn der Installationsbildschirm erscheint, klicken Sie auf „Installieren" und folgen Sie den Bildschirmanweisungen. Sollte der Installationsbildschirm nicht automatisch erscheinen, dann klicken Sie das Arbeitsplatz-Symbol auf Ihrem Desktop und anschließend das Laufwerk mit der Supreme Commander-DVD doppelt an. Hier können Sie Setup.exe anklicken, um den Installationsbildschirm zu öffnen. Klicken Sie auf „Installieren" und folgen den Bildschirmanweisungen.

## GEBEN SIE DEN CD-KEY EIN

Sie werden während des Installationsvorgangs gebeten, einen CD-Key einzugeben. Diesen finden Sie auf der Rückseite dieses Handbuchs. Sie müssen einen gültigen CD-Key haben, um den Installationsvorgang abzuschließen und Supreme Commander zu spielen.

Schützen Sie den CD-Key. Geben Sie ihn nicht an Dritte weiter. Bewahren Sie die Spielverpackung und den ausgedruckten Tech-Tree an einem sicheren Ort auf. Sie werden beide benötigen, wenn Sie das Spiel einmal erneut installieren wollen. Weder THQ noch Gas Powered Games werden Sie jemals nach diesem CD-Key fragen.

## UPDATES UND PATCHES

Besuchen Sie die Website zu Supreme Commander **(http://www.supremecommander.com)** oder die Support-Seite von THQ, um vor dem Start des Spiels nach Updates oder Patches zu suchen. Darüber hinaus erkennt das Spiel automatisch Updates und wird diese herunterladen und installieren, wenn Sie sich bei GPGnet anmelden.

## DIRECTX 9.0C (AUGUST 2007) ERFORDERLICH

Auf Ihrem System muss DirectX Version 9.0c mit Laufzeit-Aktualisierung von August 2007 (diese ist auf der Installations-DVD enthalten) oder eine neuere Version installiert sein, damit Sie Forged Alliance spielen können.

## PROBLEMBEHEBUNG

Bitte lesen Sie die Datei Readme.txt (auf der Installations-DVD), um aktuelle Informationen über Problembehebung und technischen Kundendienst zu erhalten.



## HAUPTMENÜ

Das Hauptmenü ist die zentrale Anlaufstelle für den Zugriff auf alle Elemente von Forged Alliance. Von dort können Sie Einzelspielerkampagnen starten oder fortsetzen, sich an einem Spiel im Mehrspielermodus beteiligen oder ein Gefecht gegen den Computer beginnen. Im Folgenden finden Sie nähere Details dazu.

### KAMPAGNE

Bei Forged Alliance gibt es eine Einzelspielerkampagne. (Sie können diese Kampagne als Anhänger der UEF, der Nation der Cybrans oder der Aeon-Erleuchteten bestreiten.) Klicken Sie auf die Schaltfläche „Kampagne", um eine neue Kampagne zu beginnen, eine bereits existierende fortzusetzen oder ein gespeichertes Spiel zu laden. Die „Anleitung" zu Forged Alliance lässt sich ebenso über den Bereich „Kampagne" starten.

### GPGNET

Der Online-Mehrspielermodus von Forged Alliance erfordert den kostenlosen Spielsuche-Dienst GPGnet, der mit dem Spiel auf Ihrem System installiert wird.

### MEHRSPIELER-LAN

Erstellen und spielen Sie über ein lokales Netzwerk (LAN) oder eine Direkte Verbindung. Klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche, um den gewünschten Spieltyp auszuwählen.

### GEFECHT

Im Gefechtsmodus spielen Sie gegen computergesteuerte Gegner auf einer Vielzahl unterschiedlicher Mehrspielerkarten.

### EXTRAS

Über diesen Bereich können Sie verschiedene Funktionen aufrufen, unter anderem den Mod-Manager, Wiederholungen, Liste der Mitwirkenden und die EULA (Nutzungsvereinbarung).

### OPTIONEN

Hier können Sie Erscheinungsbild und Spielfunktionen von Supreme Commander festlegen:

**Spielverlauf:** Alle Einstellungen, die sich auf den Spielverlauf beziehen, werden hier vorgenommen. Sie können Ökonomie-Warnungen, Einblendung von Tooltipps und andere Optionen ändern.

**Ton:** Ändern Sie die Audio-Einstellungen.

**Video:** Ändern Sie die Video-Einstellungen: Auflösung, Anti-Aliasing, etc. Forged Alliance unterstützt die Verwendung von zwei Monitoren, diese Funktion kann in den Video-Optionen eingeschaltet werden. Hinweis: Die Hardware-Anforderungen für den Gebrauch von zwei Monitoren sind deutlich höher als die beim Gebrauch von nur einem Monitor.

## WICHTIGE KONZEPTE

Obwohl dieses Handbuch Ihnen sehr detailliert beschreibt, wie man Forged Alliance spielt, gibt es ein paar Konzepte, die Sie sofort verinnerlichen sollten:

**Befehle und Steuerung mit Umschalttaste:** Indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten, können Sie sowohl mehrere Bewegungs- und Angriffsbefehle auf einmal erteilen als auch Baulisten erstellen. Halten Sie hierzu einfach die Umschalttaste gedrückt, während Sie die entsprechenden Befehle geben.

**Technologieleiter:** In Forged Alliance gibt es drei Hauptstufen auf der Technologieleiter (und eine vierte, experimentelle Stufe). Die höheren Stufen erreichen Sie, indem Sie Ihre Fabriken aufrüsten und dann einen Techniker auf dieser Stufe bauen. (Tech-3-Techniker und unterstützende Commander können auch experimentelle Einheiten bauen.)

**Strategischer Zoom:** Sie können mit dem Mausrad sofort herein- und herauszoomen. Dadurch bekommen Sie eine Detailansicht über ein bestimmtes Gebiet oder eine Ansicht des gesamten Kriegsschauplatzes. Sollte Ihre Maus nicht mit einem Rad ausgestattet sein, können Sie auch mit Tasten zoomen: Q zoomt herein und W heraus.

**Kamerasteuerung:** Indem Sie die Leertaste gedrückt halten, während Sie Ihre Maus bewegen, können Sie die Ansicht des Schlachtfelds ändern. Lassen Sie die Taste los, schwenkt die Kamera wieder in ihre Standardposition.

**UI:** Es gibt vier fraktionsspezifische Benutzeroberflächen, zwischen denen Sie wechseln können, indem Sie bei gedrückter Alt-Taste die linke bzw. rechte Pfeiltaste drücken. Wenn Sie Informationen zu einer Funktion innerhalb einer Benutzeroberfläche benötigen, fahren Sie einfach mit der Maus über den entsprechenden Bereich, um einen informativen Tooltipp aufzurufen.

## ZUSÄTZLICHE RESSOURCEN

Weitere Hilfen finden Sie unter **http://www.supremecommander.com** oder **http://forums.gaspowered.com**. Dort gibt es sowohl Hilfen von der Community als auch Informationen vom Entwicklerteam von Supreme Commander.

# KAPITEL 2: GEPANZERTE KOMMANDOEINHEIT

## ACU - ÜBERSICHT & GESCHICHTE

Die ACU ist ein gepanzertes Exoskelett, das um ein Vielfaches größer ist als ein normaler Mensch. Bedient wird es von einem einzigen, bestens trainierten und motivierten Piloten. Obwohl dieser über das Quantum-Kommunikationssystem in stetiger Verbindung mit seinem Kommando steht, hat der Pilot die alleinige Befehlsgewalt über die Streitkräfte auf dem Schlachtfeld.

Die ACU wird mittlerweile von allen drei Fraktionen (und den Seraphim) genutzt, aber ursprünglich vom Erdenimperium (welches später zur UEF wurde) als Lösung für die einzigartigen Transportprobleme des Quantum-Gate-Netzwerks entwickelt. Das Erdenimperium wollte in der Lage sein, militärische Streitmächte zu allen Welten zu transportieren, die ans Netzwerk angeschlossen waren. Aber die Logistik und die Kosten bei der physischen Entsendung von Materie durch die Galaxie machten das Teleportieren von großen Armeen schwierig und viel zu teuer.

### BAU

Die Hauptaufgabe der ACU ist der Bau und die Befehligung einer Roboterarmee. Da sie durch einen Quantum-Tunnel keine große Streitmacht mitbringen kann, speichert sie digitale Muster von militärischen Basis-Gebäuden in geschützten Datenbänken aus synthetischer DNS. Die Proto-Baueinheit erledigt den Rest.

Mittels des Bordfusionsreaktors und einem Masse-Speicher kann die ACU am Zielort einfache Ressourcenkollektoren (Energie und Masse) bauen. Die ACU generiert selbst Ressourcen, wenn auch in wesentlich geringerem Maße. Fabriken, die in der Lage sind, einfache militärische Grundeinheiten zu bauen, können ebenfalls hergestellt werden. Diese Fabriken können wiederum Techniker bauen, welche dann noch komplexere Bauwerke erstellen können. Solange die Umgebung ausreichend Energie und Masse bietet, kann die ACU unbegrenzt Grundeinheiten bauen. Diese Einheiten können die gleichen Systeme nutzen, um Bauwerke steigender Komplexität, Größe und Macht zu bauen.

### KOMMANDO

Die ACU nutzt modernste Kommunikations- und Datenanalysesysteme, die auf die Koordination von großen Militärstreitkräften und die Verwaltung von wachsenden Operationsbasen spezialisiert sind.

Ein mächtiges Virtual-Reality-Interface verbindet den Piloten mit allen untergeordneten Einheiten. Dadurch kann er die Notwendigkeiten auf dem Schlachtfeld abwägen und seine Streitkräfte entsprechend dirigieren. Das Interface ist vollständig skalierbar, um den Anforderungen des Piloten in allen Situationen gerecht zu werden, egal wie extrem diese sind.
Dieses VR-Interface erlaubt es dem Piloten auch, die effektive Konstruktion von einer oder mehreren Operationsbasen zu planen und und zu organisieren.

## ACU-UPGRADES

Im Verlauf einer Mission können Sie Ihre ACU mit einer Vielzahl an zusätzlichen Konstruktions- und Waffensystemen aufrüsten. Die verfügbaren Upgrades hängen von der Fraktion ab, die Sie spielen. Außerdem können Sie immer nur ein Upgrade pro Einschub nutzen. Alle Upgrades werden im Folgenden beschrieben. Bedenken Sie jedoch, dass Upgrades Sie Masse, Energie und Zeit kosten. Während Ihre ACU aufgerüstet wird, kann sie nicht für andere Bauaktivitäten genutzt werden oder sich bewegen. Bewegen Sie Ihre ACU, während sie aufgerüstet wird, so wird der Aufrüstungsvorgang abgebrochen.

### ACU-UPGRADES BEI DEN AEON

| RÜCKSEITE: | |
|---|---|
| Persönlicher Schildgenerator | Errichtet einen Schild um die ACU. Kann aufgerüstet werden. |
| Persönlicher Teleporter | Fügt den Teleporter hinzu. Benötigt zum Aktivieren erhebliche Energiemengen. |
| Ressourcen-Verteilsystem | Erhöht die Ressourcengeneration der ACU. Kann aufgerüstet werden. |
| Chronodämpfer | Errichtet ein Lähmfeld. |
| **LINKES SCHULTERMODUL:** | |
| Crysalis-Strahlverstärkung | Erhöht die Reichweite der Hauptkanone. |
| Tech-2-Technikerausrüstung | Erhöht die Zahl der Bauoptionen der ACU. Kann aufgerüstet werden. |
| **RECHTES SCHULTERMODUL:** | |
| Erweitertes Sensorsystem | Vergrößert die Reichweite der Sensorsysteme der ACU erheblich. |
| Hitzestrahlverstärkung | Kühlt den Quantum-Disruptorstrahl schnell ab. Erhöht die Schussrate. |

### ACU-UPGRADES BEI DEN CYBRANS

| RÜCKSEITE: | |
|---|---|
| Persönlicher Teleporter | Fügt den Teleporter hinzu. Benötigt zum Aktivieren erhebliche Energiemengen. |
| Persönlicher Tarngenerator | Hüllt Ihre ACU in ein Verdunkelungsfeld und entzieht sie damit der Sicht anderer. |
| Ressourcen-Verteilsystem | Erhöht die Ressourcengeneration der ACU. |
| **RECHTES SCHULTERMODUL:** | |
| Erweitertes Kühl-Upgrade | Erhöht die Schussfrequenz der ACU. |
| Tech-2-Technikerausrüstung | Erhöht die Zahl der Bauoptionen der ACU. Kann aufgerüstet werden. |
| **RECHTES SCHULTERMODUL:** | |
| Mikrowellenlasergenerator | Hauptbrustwaffe. |
| Nanite-Torpedorohr | Hauptbrustwaffe. |

### ACU-UPGRADES BEI DER UEF

| RÜCKSEITE: | |
|---|---|
| Persönlicher Schildgenerator | Errichtet einen Schild um die ACU. Kann aufgerüstet werden. |
| Persönlicher Teleporter | Fügt den Teleporter hinzu. Benötigt zum Aktivieren erhebliche Energiemengen. |
| Taktischer Raketenwerfer | Ermöglicht Ihrer ACU, taktische Raketen zu feuern. Kann aufgerüstet werden. |
| **LINKES SCHULTERMODUL:** | |
| Schadensstabilisierungssystem | Erhöht die Trefferpunkte und die Panzerungs-Regenerationsrate Ihrer ACU. |
| Tech-2-Technikerausrüstung | Erhöht die Zahl der Bauoptionen der ACU. Kann aufgerüstet werden. |
| **LINKER SCHULTERBEREICH** | |
| Baudrohne | Erstellt eine Baudrohne. Kann aufgerüstet werden. |

| RECHTES SCHULTERMODUL: | |
|---|---|
| Schwere Antimateriekanone | Erhöht den Schaden durch die Hauptwaffe der ACU. |
| Ressourcenverteilungssystem | Erhöht die Ressourcengeneration der ACU. |

### ACU-UPGRADES BEI DEN SERAPHIM

| RÜCKSEITE: | |
|---|---|
| Persönlicher Teleporter | Fügt den Teleporter hinzu. Benötigt zum Aktivieren erhebliche Energiemengen. |
| Taktischer Raketenwerfer | Ermöglicht der ACU, taktische Raketen zu feuern. |
| Schadensstabilisierungssystem | Erhöht die Geschwindigkeit, mit der die ACU sich selbst reparieren kann. Erhöht auch die Trefferpunkte. Kann aufgerüstet werden. |
| Ressourcen-Verteilsystem | Erhöht die Ressourcengeneration der ACU. |

| LINKES SCHULTERMODUL: | |
|---|---|
| Tech-2-Technikerausrüstung | Erhöht die Zahl der Bauoptionen der ACU. Kann aufgerüstet werden. |
| Spezialangriff | Erhöht den Schaden, der durch die Hauptwaffe der ACU verursacht wird. Fügt Schaden im Wirkungsbereich hinzu. |

| RECHTES SCHULTERMODUL: | |
|---|---|
| Nano-Reparaturfeld | Erhöht automatisch die Reparaturgeschwindigkeit von Einheiten, die sich in der Nähe befinden. Die Nutzung kostet keine Ressourcen. Kann aufgerüstet werden. |
| Erhöhung der Schussrate | Erhöht die Schussrate der Hauptkanone. |

## ZERSTÖRUNG DER ACU

Auch wenn Ihre ACU enorme Treffer einstecken kann, ist sie nicht unverwundbar. Wenn sie genug Schaden erlitten hat, wird sie in einer gewaltigen thermonuklearen Explosion zerstört. Die Druckwelle wird alles in Reichweite beschädigen und/oder zerstören. Achten Sie immer auf den Status Ihrer ACU.

# KAPITEL 3: RESSOURCENMANAGEMENT

In Supreme Commander gibt es zwei Ressourcen, Masse und Energie: Masse ist das Baumaterial jeder Einheit und jedes Gebäudes, während Energie sowohl für den Bau als auch für den Betrieb einiger Einheiten und Gebäude notwendig ist. Beide Ressourcen werden durch Gebäude auf der Planetenoberfläche gesammelt, die entweder von Ihrer ACU oder von Ihren Technikern gebaut werden können.

## MASSE

Masse kann auf drei Arten gesammelt werden, aber die gebräuchlichste ist der Einsatz von Masseextraktoren. Mit steigender Tech-Stufe können Sie größere Extraktoren bauen, die immer tiefer in die Planetenoberfläche vordringen. Alle Masseextraktoren müssen auf den Bereichen der Karte errichtet werden, die als Massevorkommen gekennzeichnet sind.

Eine zweite Art, Masse zu sammeln, ist die Rückgewinnung. Wenn Einheiten und Gebäude zerstört werden, bleiben verkohlte Überreste zurück. Sie können diese Masse durch Ihre ACU oder einen Techniker zurückgewinnen, indem Sie eine entsprechende Einheit auswählen und dann mit der rechten Maustaste auf die Überreste klicken. Das „Zurückerobern"-Symbol erscheint dann automatisch und die Einheit sammelt die Überreste ein.

Sie können Masse auch aus Gegenständen der Umgebung wie Felsen und Bäumen gewinnen. (Felsen liefern nur Masse, während Bäume Masse und Energie liefern.) Folgen Sie dafür den oben beschriebenen Schritten.

Die dritte Art, Masse zu gewinnen, ist der Einsatz von Massefabrikatoren. Diese Gebäude wandeln Ihren Energieüberschuss in Masse um. Der Einsatz von Fabrikatoren kann von großem strategischem Wert sein, vor allem, wenn Sie keinen Zugang zu Massevorkommen haben. Maximieren Sie die Effizienz Ihrer Massefabrikatoren und passen Sie sie an Ihren Energieausstoß an.

> DATEN-LINK: MASSEFABRIKATOREN BENÖTIGEN SEHR VIEL ENERGIE. STELLEN SIE ALSO VOR DER ERRICHTUNG EINES FABRIKATORS SICHER, DASS IHR ENERGIENIVEAU AUSREICHT. NACH DEM BAU EINES FABRIKATORS KÖNNEN SIE IHN JEDERZEIT DEAKTIVIEREN, FALLS IHR ENERGIENIVEAU SINKT.

## ENERGIE

Der übliche Weg, um Energie zu sammeln, ist der Bau von Energiegeneratoren. Sie können überall auf der Karte gebaut werden, sollten aber in der Nähe Ihrer Fabriken und anderer Gebäude errichtet werden. (Die Nähe wird weiter unten in diesem Kapitel behandelt.) Wie bei den Masseextraktoren gibt es drei Stufen von Energiegeneratoren.

Auf einigen Planeten lagern unter der Oberfläche riesige Kohlenwasserstoffvorkommen, die durch den Bau von Kohlenwasserstoff-Energiekraftwerken angezapft werden können. Die Position dieser Hydrokarbonvorkommen ist auf der Karte markiert. Nur auf diesen Vorkommen können Kohlenwasserstoff-Energiekraftwerke errichtet werden.

## SPEICHER

Sowohl für Masse als auch für Energie können zusätzliche Speicher geschaffen werden. Weisen Sie einfach einen Ihrer Techniker an, ein entsprechendes Speichergebäude zu errichten. So wird Ihr Überschuss nicht vergeudet und die Gesamtmenge, die gesammelt und gespeichert werden kann, wird erhöht.

## VERWALTUNG IHRER ÖKONOMIE

Auch wenn das Sammeln von Energie und Masse weitestgehend automatisiert ist, sollten Sie Ihre Ökonomie immer im Auge haben. Es gibt ein paar Grundbegriffe, mit denen Sie sich vertraut machen sollten:

**Einkommen:** Die Produktionsrate der Ressourcen.

**Verbrauch:** Die Verbrauchsrate der Ressourcen.

**Nettoeinkommen:** Die Differenz zwischen Einkommen und Verbrauch.

**Speicher:** Masse oder Energie, die gespeichert und nur genutzt wird, wenn das Nettoeinkommen der entsprechenden Ressource negativ ist.

**Stagnierende Ökonomie:** Wenn der Masse- oder Energiespeicher leer ist und das Nettoeinkommen negativ ist. Eine stagnierende Ökonomie verlangsamt alle Bautätigkeiten.

## KOSTEN FÜR EINHEITEN & GEBÄUDE

Vor dem Bau einer Einheit oder eines Gebäudes sollten Sie überlegen, wie dadurch Ihre Ökonomie beeinflusst wird. Wenn Sie den Mauszeiger über ein Bau-Symbol bewegen, erscheint ein Fenster mit zwei Zahlen: Baukosten und Ertrag. Die erste Zahl zeigt die unmittelbaren Kosten für den Bau der Einheit oder des Gebäudes, die zweite zeigt an, wie sehr die Einheit Ihre Ökonomie positiv oder negativ beeinflusst.

Die zweite Zahl ist besonders dann wichtig, wenn Sie ein Gebäude errichten möchten, das Energie benötigt, wie ein Schildgenerator oder eine Artilleriestellung.

## NÄHEBONI & ANDERE BONI

Durch den Bau von Energie produzierenden Gebäuden in der Nähe Ihrer Fabriken und anderen Gebäude bekommen diese einen Nähebonus. Die Höhe des Nähebonus richtet sich nach der Anzahl der Seiten des Gebäudes, die an Energiegeneratoren angeschlossen sind.

Jede Seite entspricht 25% des Gesamtbonus, wenn also eine Ihrer Fabriken nur an einer Seite an Energiegeneratoren angeschlossen ist, bekommt sie 25% des Nähebonus. Zwei Seiten entsprechen einem 50%igen Bonus, drei Seiten bringen 75% des Bonus und alle vier Seiten bringen den vollen Bonus. Die Anzahl der erforderlichen Energiegeneratoren pro Seite richtet sich nach der Größe des Gebäudes und der Größe des Energiegenerators.

Zusätzlich können Sie einen Baubonus bekommen, wenn Sie auf den Ruinen eines zerstörten Gebäudes ein neues, identisches Gebäude errichten. Dadurch wird die erforderliche Masse und Energie für den Bau des neuen Gebäudes reduziert.

# KAPITEL 4: KOMMANDO & STEUERUNG

Der größte Teil der Steuerung in Supreme Commander funktioniert über die Maus. Der Mauszeiger ist kontextsensitiv und passt sich an die gewünschte Aktion an. In diesem Bereich erfahren Sie Näheres über die Funktionsweise des Kommando- und Steuerungssystems.

## ACU-BEFEHLE

Da Ihre gepanzerte Kommandoeinheit (ACU) die wichtigste Einheit des Spiels ist, hat sie auch das unempfindlichste Kommandosystem. Klicken Sie mit links auf die entsprechende Schaltfläche und dann mit links auf das Objekt oder die Position, um einen Befehl zu geben. Sie können auch mit rechts auf das Objekt oder die Position klicken und den Befehl mit dem kontextsensitiven Mauszeiger geben.

**Bewegung:** Befiehlt Ihrer ACU, sich zu einer bestimmten Position zu begeben.

**Angriff:** Befiehlt Ihrer ACU, ein bestimmtes Gebäude oder eine bestimmte Einheit anzugreifen.

**Patrouille:** Befiehlt Ihrer ACU, in einem bestimmten Bereich zu patrouillieren.

**Stopp:** Stoppt alle aktuellen Befehle Ihrer ACU.

**Unterstützung:** Befiehlt Ihrer ACU entweder, ein Gebäude oder eine Einheit zu bewachen oder einem Techniker beim Bau zu helfen.

**Feuer einstellen/Feuer erwidern:** Ändert den Kampfstatus Ihrer ACU. Sie wird nun feindliche Einheiten angreifen.

**Pause:** Pausiert alle aktuellen Befehle der ACU.

**Überladung:** Überlädt die Hauptwaffe Ihrer ACU. Die Überladung kann fast jede andere Einheit im Spiel zerstören.

**Zurückerobern:** Befiehlt Ihrer ACU, eine bestimmte Ressource auf dem Schlachtfeld zu sammeln.

**Erobern:** Befiehlt Ihrer ACU, ein bestimmtes Gebäude einzunehmen.

**Reparieren:** Befiehlt Ihrer ACU, eine Einheit oder ein Gebäude zu reparieren.

## FUNKTIONEN & KOMMANDOS DES UNTERSTÜTZENDEN COMMANDERS

Je nach Situation auf dem Schlachtfeld ist es vielleicht ratsam, einen Unterstützenden Commander anzufordern, der Ihnen bei der Kriegführung hilft. Um einen Unterstützenden Commander anzufordern, müssen Sie ein Quantum-Gate errichten. Der Unterstützende Commander hat alle Funktionen, die auch Ihre ACU besitzt, kann aber zusätzlich automatisierte Aufgaben ausführen.

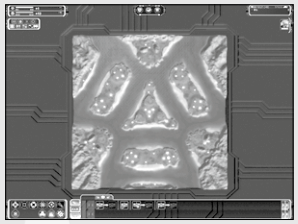
Ihr Unterstützender Commander kann eine beliebige Anzahl von Bauwerken unterstützen. Erstellen Sie eine Unterstützungsliste, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten. Wenn eines der Gebäude in der Unterstützungsliste Ihres Unterstützenden Commanders zerstört wird, baut er es automatisch wieder auf.

## TECHNIKER-KOMMANDOS

Durch die besondere Spezialisierung der Techniker können sie mehr Einheiten und Gebäude bauen, als die Standard-ACU. Außerdem können sie die ACU, andere Techniker und sogar Fabriken unterstützen.

Das Unterstützen von Fabriken kann von Nutzen sein, wenn Sie rasch eine große Armee bauen müssen. Wählen Sie einfach einen oder mehrere Techniker aus und befehlen Sie ihnen, eine Fabrik zu unterstützen. Ebenso können Sie die Baugeschwindigkeit eines Technikers erhöhen, indem Sie einem zweiten Techniker befehlen, den ersten zu unterstützen.

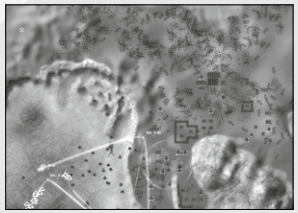
## STRATEGISCHER ZOOM



Während einer Operation können Sie den Kriegsschauplatz jederzeit herein- oder herauszoomen. Bewegen Sie einfach das Mausrad, um automatisch zu einer Satellitenansicht zu wechseln. Sie können weiterhin Kommandos geben, wie zum Beispiel einen Angriff oder ein Flankierungsmanöver befehlen. Sie können auch koordinierte Angriffe befehlen, die im nächsten Kapitel behandelt werden.

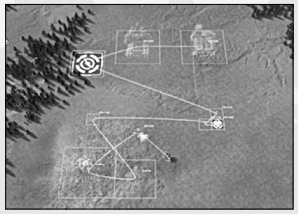
Um einen bestimmten Bereich der Karte hereinzuzoomen, bewegen Sie Ihren Mauszeiger über den Bereich und benutzen Sie das Mausrad (oder verwenden Sie die Tasten Q und W, wie weiter oben erklärt). Dann sehen Sie den gewünschten Bereich der Karte detaillierter.

## WEGMARKEN-VERWALTUNG



Wenn Sie die Umschalttaste gedrückt halten, können Sie viele unterschiedliche Wegmarken sehen und setzen, indem Sie mit rechts auf verschiedene Bereiche der Karte klicken. Wegmarken werden in verschiedene Segmente unterteilt, die durch Kreise abgegrenzt werden. Um ein solches Segment zu ändern, bewegen Sie den Mauszeiger darüber, so dass er zu einer Hand wird. Bewegen Sie diese Hand, um die Position der Wegmarke zu verändern.

## BAULISTEN



Sobald Sie mit dem Bau einer Fabrik begonnen haben, können Sie eine Bauliste für Einheiten erstellen. Klicken Sie auf den Umriss der im Bau befindlichen Fabrik und dann auf die Einheiten-Symbole, um die Liste zu erstellen. Wenn Sie die Umschalttaste beim Klicken gedrückt halten, fügen Sie fünf Einheiten dieses Typs zu der Liste hinzu.Sie können eine Fabrik auch aufrüsten und dann Einheiten der höheren Stufe zu der Liste hinzufügen.

# KAPITEL 5: IHRE KRIEGSMASCHINERIE

## FORMATIONEN

Formationen sind beim Einsatz großer Einheitengruppen sehr effektiv. Um eine Formation zu erstellen, wählen Sie die Einheiten aus und halten Sie die rechte Maustaste gedrückt. Klicken Sie dann bei gedrückter rechter Maustaste mit der linken Maustaste, um durch die verfügbaren Formationen zu schalten. Wenn Sie die gewünschte Formation gefunden haben, lassen Sie die rechte Maustaste los. Strg + Linksklick befiehlt Ihren Einheiten, sich in Formation zu bewegen.

DATEN-LINK: UM EINE GROSSE ANZAHL VON EINHEITEN ZU GRUPPIEREN, WÄHLEN SIE EINFACH DIE EINHEITEN AUS UND DRÜCKEN SIE STRG + 0-9. JEDE ZAHL KANN EINER EIGENEN GRUPPE ZUGEWIESEN WERDEN, ALSO KÖNNEN SIE BIS ZU 10 GRUPPEN ERSTELLEN.

## EINHEITEN- & GEBÄUDE-UPGRADES

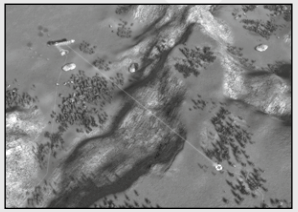
In Supreme Commander gibt es drei Tech-Stufen (und eine vierte experimentelle Stufe), mit denen zusätzliche Waffen und Gebäude freigeschaltet werden. Rüsten Sie eine Ihrer Fabriken auf, um die nächste Tech-Stufe zu erreichen. Dadurch werden die Einheiten der Stufe freigeschaltet (trotzdem können Sie aber noch Einheiten der niedrigeren Stufe bauen).

DATEN-LINK: DIE TECH-STUFE IHRER TECHNIKER ÄNDERT SICH NICHT DURCH DAS AUFRÜSTEN IHRER FABRIKEN. WENN IHRE FABRIKEN AUF TECH-2 SIND, KANN KEIN TECH-1-TECHNIKER IRGENDWELCHE TECH-2-GEBÄUDE ERRICHTEN, SONDERN NUR TECH-2-TECHNIKER UNTERSTÜTZEN.

Sobald Sie eine Fabrik aufgerüstet haben, sollten Sie einen Techniker der höchsten verfügbaren Tech-Stufe bauen. Dieser neue Techniker ist dann auf der selben Tech-Stufe wie die Fabrik und kann Gebäude der höheren Stufe errichten.

## TRANSPORTEINHEITEN

Eine der effektivsten Arten, Ihre Landeinheiten auf dem Schlachtfeld zu bewegen, sind Transporter. Die Anzahl der Einheiten, die ein Transporter aufnehmen kann, hängt von seiner Tech-Stufe ab. Transporter einer höheren Stufe können mehr Einheiten transportieren.



Das Transportsystem des Unterstützenden Commanders kann auf verschiedene Weisen genutzt werden. Am einfachsten wählt man eine Einheitengruppe aus und klickt dann mit der rechten Maustaste auf den Transporter. Klicken Sie, sobald die Einheiten eingeladen sind, auf den „Transport"-Befehl des Transporters und klicken Sie dann mit links auf die Karte. Der Transporter wird die Einheiten dann zu der angegebenen Position bringen und ausgeladen.

Die mühsamen Anforderungen der Schlacht können aber auch ein anderes Transportsystem erfordern. Setzen Sie dazu die Wegmarke einer Fabrik auf die Karte und befehlen Sie einem Transporter, die Fabrik zu unterstützen. Der Transporter wird die neu gebauten Einheiten einladen, zur Wegmarke transportieren, sie dort entladen und zur Fabrik zurückkehren. Dies wird fortgesetzt, solange Einheiten produziert werden.

Eine dritte Art, Einheiten zu transportieren ist das Transfersystem. Wählen Sie einen Transporter aus, klicken Sie mit links auf den „Transfer"-Befehl und klicken Sie dann mit links auf das Ziel des Transporters. Unter dem Transporter erscheint dann ein Transfersignal. Wählen Sie die Einheiten aus, die transportiert werden sollen, und klicken Sie mit links auf das Transfersignal, um sie einzuladen. Der Transporter sammelt nun so viele Einheiten ein, wie er transportieren kann, bewegt sich dann zu seinem Ziel und lädt die Einheiten dort ab. Dies wird fortgesetzt, bis alle Einheiten am Ziel angekommen sind.

DATEN-LINK: TRANSPORTER KÖNNEN SICH AUF TRANSFERROUTEN GEGENSEITIG UNTERSTÜTZEN, SO DASS MEHRERE TRANSPORTER DIESELBE ROUTE NUTZEN. BEFEHLEN SIE EINFACH WEITEREN TRANSPORTERN, DEN ERSTEN ZU UNTERSTÜTZEN.

## PATROUILLEN

Patrouillen sind die beste Art, feindliche Vorstöße zu entdecken und zu bekämpfen. Sie können Land, See- und Lufteinheiten zu einer beliebigen Position patrouillieren lassen. Um eine Patrouille zu starten, wählen Sie Ihre Einheiten aus, klicken Sie mit links auf den „Patrouille"-Befehl und klicken Sie dann mit links auf die Position auf der Karte, an der die Patrouille enden soll. Um die Patrouille zu verlängern, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie auf die Karte, um weitere Wegmarken hinzuzufügen.

Wenn Sie die Patrouillenroute sehen möchten, während Ihre Einheiten patrouillieren, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während die Einheiten ausgewählt sind. Um die Patrouille zu verlängern oder zu verändern, halten Sie einfach die Umschalttaste gedrückt und ziehen Sie die Wegmarken mit gedrückter linker Maustaste an eine andere Position.

Lufteinheiten auf Patrouille haben nur einen begrenzten Treibstoffvorrat. Wenn der Treibstoff zur Neige geht, werden sie langsamer und manövrierunfähig. Trotzdem können sie noch feuern. Errichten Sie Startplattformen entlang der Route, damit Ihre Flugzeuge automatisch landen, auftanken und weiter patrouillieren. Wenn sich die Startplattformen woanders auf der Karte befinden, müssen Sie Ihren Flugzeugen manuell den Befehl zum Landen und Auftanken geben.

## KOORDINIERTE ANGRIFFE

Eine fortschrittliche Kriegführung beinhaltet den Einsatz koordinierter Angriffe. Durch dieses System können Sie verschiedenen Einheitentypen von unterschiedlichen Bereichen der Karte einen simultanen Angriff auf ein bestimmtes Ziel befehlen.

Stellen Sie sicher, dass Ihre Armee in verschiedene Angriffstrupps aufgeteilt ist, ehe Sie diesen Befehl geben. Geben Sie dann dem ersten Trupp den Angriffsbefehl, während Sie die Umschalttaste gedrückt halten (um alle Befehle zu sehen). Wählen Sie dann den zweiten Trupp aus und klicken Sie doppelt auf den Angriffsbefehl des ersten Trupps. Ihre Einheiten werden nun einen koordinierten Angriff durchführen.

## EINSATZ & GEBRAUCH VON RAKETEN

In Forged Alliance gibt es sowohl Offensiv- als auch Defensiv-Raketen. Defensiv-Raketen schießen angreifende, feindliche Raketen ab. Es gibt zwei Arten von Offensiv-Raketen, die Sie einsetzen können - taktische und strategische.

**DATEN-LINK: NACH DEM BAU DES RAKETENWERFERS MÜSSEN SIE AUCH DIE EINZELNEN RAKETEN BAUEN. KLICKEN SIE DEN RAKETENWERFER AN UND KLICKEN SIE DANN AUF DIE SCHALTFLÄCHE „BAUE RAKETE".**

Taktische Raketen haben eine geringere Reichweite, können aber gegen Gruppen von feindlichen Einheiten sehr effektiv sein. Sie können die Reichweite Ihrer taktischen Raketen schon vor dem Bau des Raketenwerfers bestimmen. Zoomen Sie etwas heraus, um den Kreis zu sehen, der die Reichweite Ihrer taktischen Raketen angibt.

Atomraketen haben keine Reichweitenbeschränkung und können die feindliche Basis verheerend beschädigen. Sowohl Atomraketen als auch taktische Raketen benötigen Energie. Stellen Sie also vor dem Bau sicher, dass Ihre Ökonomie diese Energie liefern kann.



## SCHILDE

Auch wenn Schilde viel Energie benötigen, schützen sie doch hervorragend vor ballistischen Geschossen wie Bomben, Artilleriemunition und kleinen Raketen. Von innen können jegliche Geschosse den Schild durchdringen, so dass Ihre Verteidigung nicht gestört wird. Wenn feindliche Einheiten aber in den Schild eindringen können, bietet er keinen Schutz mehr. Schilde schützen nicht dauerhaft, denn wenn sie Schaden nehmen, sinkt die Schild-Leiste langsam. Ist die Leiste bei null, schaltet sich der Schild ab und regeneriert sich langsam. Es gibt sowohl mobile als auch fest stehende Schildgeneratoren.

# KAPITEL 6: AUFKLÄRUNGSKRIEG

Es ist enorm wichtig, über die Möglichkeiten, Bewegungen und Positionen Ihres Feindes Bescheid zu wissen, wenn Sie siegen wollen. Im Aufklärungskrieg gibt es mehrere Schlüsselelemente, die hier genauer erklärt werden.

## TARNUNG & VERDUNKELUNG

Tarnung verbirgt Ihre Position vor feindlichen Sensoren, z. B. Aufklärern und Radarinstallationen. Sie schützt Sie nicht vor visueller Entdeckung, daher wird Ihre Position sichtbar, sobald eine feindliche Einheit den getarnten Bereich betreten hat. Es gibt sowohl mobile als auch fest stehende Tarnfeldgeneratoren.

Verdunkelung verbirgt Sie einerseits vor visueller Entdeckung, schützt Sie aber andererseits nicht vor Radarerkennung. Einige Einheiten wie die Cybran-ACU können sowohl mit Tarnung als auch mit Verdunkelung aufgerüstet werden, so dass sie absolut unsichtbar sind, außer für das Omni-Sensorsystem.

## RADAR & RADARSTÖRUNG

Das Radar kann jederzeit verbessert werden, unabhängig von Ihrer Tech-Stufe. Wenn Sie das Radarsystem verbessern, werden sowohl Reichweite als auch die Menge der empfangenen Informationen erweitert. (Denken Sie stets daran, dass das Radar nach einer Verbesserung auch mehr Energie verbraucht.) Aufklärer haben eingeschränkte Radarfähigkeiten. In der Frühphase eines Kampfes ist es daher ratsam, Aufklärer an strategisch wichtigen Positionen zu platzieren.
Einige Einheiten können das feindliche Radarsystem stören, indem sie den Bereich mit unzähligen falschen Signalen überschwemmen, so dass es unmöglich ist festzustellen, welches Signal echt ist. Das Omni-Sensorsystem kann alle feindlichen Versuche der Gegenaufklärung abwehren. Es schützt vor Radarstörungen durch falsche Signale und entdeckt alle Einheiten oder Gebäude, die durch Tarnung oder Verdunkelung verborgen wurden.

# KAPITEL 7: SERAPHIM-FRAKTIONEN & -EINHEITEN

Aus den Tiefen des Quantum-Raumes kommt eine 20.000 Jahre alte Rasse: die Seraphim. (Bei der Seraphim-Kolonie, die von den Menschen auf Seraphim II entdeckt wurde, handelte es sich lediglich um eine Strafkolonie mit Exilanten.) Durch ihre enge Verbindung mit Dem Weg und ihre extremen empathischen Gefühle, die dieser Verbindung entspringen, sind die Seraphim physisch nicht in der Lage, anderen empfindungsfähigen Wesen Schaden zuzufügen. Um Krieg zu führen, bedienen sie sich deshalb Kriegern, die sich dazu bereit erklären, ihre Verbindung mit Dem Weg für immer zu trennen.

Die Ergebnisse dieser Handlung sind unmittelbar zu sehen - und sie sind äußerst extrem. Sobald die Seraphim ihre Verbindung zum Weg verlieren, verwandeln sie sich in gefühllose Killermaschinen. Doch ein Krieger zu werden hält wesentlich schwerere Bürden bereit als den Verlust von Emotionen. Da die Gesellschaft der Seraphim darauf beruht, sich gegenseitig empathisch zu spüren, können die Krieger der Seraphim nicht mehr an ihrer eigenen Gesellschaft teilhaben.

Die Seraphim glauben, dass nur eine Spezies durch Den Weg aufsteigen und Perfektion erreichen kann. Und so akzeptieren Seraphim, die ihre Verbindung mit Dem Weg trennen, dass sie ihre Chance auf ewiges Glück für immer aufgeben. Das wiederum führt dazu, dass sie sich selbst in alle Ewigkeit „verdammen".

## SERAPHIM - LANDEINHEITEN

### TECH-3-UNTERSTÜTZUNGS-COMMANDER UNTERSTÜTZENDE KOMMANDOEINHEIT

Eine Mehrzweckeinheit für Bau, Reparatur, Eroberung und Wiederverwertung. Entspricht einem Techniker der Stufe 3.

### TECH-1-KAMPFSPÄHER „SELEN"

Leichte, schnelle Aufklärungseinheit. Im stationären Zustand erzeugt sie Tarn- und Tarnmantelfelder.

### TECH-1 MITTLERER PANZER „THAAM"

Leicht gepanzerter Panzer. Mit nur einem Geschütz ausgestattet.

### TECH-1 MOBILE LEICHTE ARTILLERIE „ZTHUEE"

Amphibische, mobile, leichte Artillerie. Bietet indirekte Feuerunterstützung.

### TECH-1 MOBILE LUFTABWEHRWAFFE „IA-ISTLE"

Mobile Luftabwehr. Wirkungsvoll gegen einfache Lufteinheiten.

### TECH-2 SCHWEBEPANZER „YENZYNE"

Amphibischer Panzer. Bewaffnet mit einem einzelnen Geschütz.

### TECH-2 MOBILER RAKETENWERFER „YTHISAH"

Relativ schneller, mobiler taktischer Raketenwerfer. Die Raketen geben nach der ersten Explosion einen EMP ab.

### TECH-2 MOBILE LUFTABWEHRKANONE „IASHAVOH"

Mobile Flugabwehreinheit, die Flak-Artillerie einsetzt.

### TECH-2 ANGRIFFS-BOT „ILSHAVOH"

Leicht gepanzerter Angriffs-Bot. Wirkungsvoll gegen vergleichbare feindliche Einheiten.

### TECH-3 MOBILE SCHWERE ARTILLERIE „SUTHANUS"

Mobile schwere Artillerie. Die Ladung verursacht beim Aufschlag moderaten Schaden, entfesselt dann jedoch ein Energiewesen, dass jede Einheit angreift, die sich in seiner Nähe befindet.

### TECH-3 SCHARFSCHÜTZEN-BOT „USHA-AH"

Ein leicht gepanzerter, schneller Scharfschützen-Bot. Bewaffnet mit einem extrem starken Energiegewehr.

### TECH-3-BELAGERUNGSPANZER „OTHUUM"

Amphibischer Belagerungspanzer, der mit einer langsamen Thau-Kanone ausgestattet ist. Besitzt außerdem Bolter und einen Torpedowerfer.

TECH-3 MOBILER SCHILDGENERATOR „ATHANAH“
Mobiler Schildgenerator der höchsten Stufe. Bietet großflächigen Schutz.

TECH-4-X EXPERIMENTELLER ANGRIFFS-BOT „YTHOTHA“
Eine zweistufige Waffe. In ihrer ersten Form feuert sie einen extrem destruktiven Phason-Laser ab. Sobald die primäre Einheit zerstört ist, wird ein wildes Quantum-Energiewesen freigesetzt.

## SERAPHIM - LUFTEINHEITEN

TECH-1-LUFTAUFKLÄRER „SELE-ISTLE“
Standard-Luftaufklärer.

TECH-1-ABFANGJÄGER „IA-ATHA“
Schneller, wendiger Kampfflieger. Ausgestattet mit einer Automatikwaffe.

TECH-1-ANGRIFFSBOMBER „SINNVE“
Schneller taktischer Bomber. Leicht gepanzert.

TECH-1 LEICHTER LUFTTRANSPORTER „VISH“
Einfacher Lufttransporter.

TECH-2-KANONENBOOT „VULTHOO“
Schwer gepanzertes Kanonenboot. Bewaffnet mit vier schweren Phasenautokanonen.

TECH-2-TORPEDOBOMBER „UOSIOZ“
Torpedobomber. Feuert drei schwere Cavitation-Torpedos auf das Ziel ab.

TECH-2-LUFTTRANSPORTER „VISHALA“
Lufttransporter mittlerer Stufe.

TECH-2-JAGDBOMBER „NOTHA“
Kombination aus Abfangjäger und Angriffsbomber. Ausgestattet mit zwei Flugabwehrwaffen und einer taktischen Bombe.

TECH-3-SPÄHFLUGZEUG „IASELEN“
Schnelles, wendiges Spionageflugzeug. Ausgestattet mit Radar und Sonar.

TECH-3-LUFTÜBERLEGENHEITSJÄGER „IAZYNE“
Kampfflieger höchster Stufe. Für den Angriff von Lufteinheiten aller Art.

TECH-3 STRATEGISCHER BOMBER „SINNTHA“
Strategischer Bomber höchster Stufe. Schaden an Einzelzielen und in Zielbereichen ist ausgezeichnet.

TECH-4 EXPERIMENTELLER BOMBER „AHWASSA“
Massiver Bomber, der ganze Basen vernichten kann. Ausgestattet mit einer experimentellen strategischen Bombe und drei Luftabwehr-Autokanonen.

## SERAPHIM - MARINEEINHEITEN

TECH-1-FREGATTE „HAU-ESEL“
Einfache Marine-Einheit. Bewaffnet mit einer Autokanone und einer Automatikwaffe zur Luftabwehr.

TECH-1-ANGRIFFS-U-BOOT „SOU-ISTLE“
Einfaches Angriffs-U-Boot.

TECH-2-KREUZER „ITHALUA“
Marine-Einheit mittlerer Stufe. Ausgestattet mit Luftabwehr-Artilleriekanonen, taktischem Raketenwerfer und taktischer Raketenabwehr.

TECH-2-ZERSTÖRER „UASHAVOH“
U-Boot-Jäger. Ausgestattet mit einem Torpedowerfer, Anti-Fahrzeug-Strahlwaffen und Torpedoabwehr.

TECH-3-SCHLACHTSCHIFF „HAUTHUUM“
Marine-Fahrzeug höchster Stufe. Bewaffnet mit drei schweren Quarnon-Kanonen, zwei Luftabwehrkanonen, zwei taktischen Raketenabwehren und einem strategischen Raketenwerfer.

TECH-3-FLUGZEUGTRÄGER „IAVISH“
Kann Flugzeuge aufbewahren, transportieren und reparieren. Bewaffnet mit zwei Luftabwehr-Autokanonen.

TECH-3-U-BOOT-JÄGER „YATHSOU“
U-Boot-Jäger. Bewaffnet mit drei Torpedorohren, zwei Torpedoabwehrsystemen und einer Luftabwehr-Autokanone zur Nutzung über Wasser.

## SERAPHIM - VERTEIDIGUNGSBAUTEN

TECH-1-PUNKTVERTEIDIGUNG „UTTAUS“
Einfacher Verteidigungsturm, der See- und Landeinheiten angreifen kann, jedoch keine Flugzeuge oder untergetauchten Einheiten.

TECH-1-LUFTABWEHR „IALLA“
Luftabwehrturm. Entworfen, um einfache Flugzeuge abzuwehren.

TECH-1-TORPEDOWERFER „SOU-ATHA“
Anti-Marine-Verteidigungssystem.

TECH-1-WANDABSCHNITT
Schränkt die Bewegungen von feindlichen Einheiten ein. Bietet minimalen Schutz vor feindlichem Feuer.

TECH-2-PUNKTVERTEIDIGUNG „UTTAUSHALA“
Schwer gepanzerter Verteidigungsturm, der Marine- und Landeinheiten angreift, jedoch keine Flugzeuge oder untergetauchten Einheiten.

TECH-2-LUFTABWEHR-FLAKARTILLERIE „SINNATHA“
Luftabwehrturm. Entworfen, um Flugzeuge mittlerer Stufe abzuwehren.

TECH-2 TAKTISCHE RAKETENABWEHR „YTHISATHA“
Taktische Raketenabwehr. Der Schutz ist auf den Betriebsbereich der Einheit begrenzt.

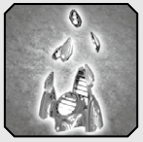
TECH-2 TAKTISCHER RAKETENWERFER „YTHIS“
Taktischer Raketenwerfer. Für das Abfeuern von Raketen werden Ressourcen benötigt.

TECH-2-TORPEDOWERFER „UOSTHU“
Verteidigungssystem zur Marineabwehr. Mit Torpedoabwehr.

TECH-2-SCHILDGENERATOR „ATHA“
Erzeugt einen schützenden Schild um Einheiten und Gebäude innerhalb seines Radius. Kann verbessert werden.

TECH-2-ARTILLERIEINSTALLATION „ZTHUTHAAM“
Stationäre Schnellfeuerartillerie. Bietet guten Einschlagsschaden in einem kleinen Bereich.

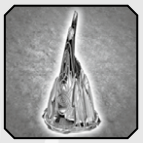
TECH-2-STARTSIGNAL „IATHU-UHTHE“
Betankt und repariert die meisten kleinen Flugzeuge. Luftpatrouillen nutzen diese Einrichtung automatisch.



TECH-3-LUFTABWEHR „IATHU-IOZ“
Luftabwehrturm. Entworfen, um Flugzeuge aller Stufen abzuwehren.

TECH-3-STRATEGISCHE-RAKETENABWEHR „YTHISIOZ“
Strategische Raketenabwehr. Der Schutz ist auf den Betriebsbereich der Einheit begrenzt.

TECH-3-STRATEGISCHER-RAKETENWERFER „HASTUE“
Strategischer Raketenwerfer. Der Bau von Raketen kostet Ressourcen.

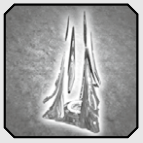


TECH-3 SCHWERER SCHILDGENERATOR „ATHANUHTHE“
Erzeugt einen schweren Schild um Einheiten und Gebäude innerhalb seines Radius.

TECH-3 SCHWERE ARTILLERIESTELLUNG „HOVATHAM“
Stationäre schwere Artillerie mit Reichweite, Genauigkeit und Schadenspotenzial ausgezeichneter Qualität. Für das Abfeuern werden Ressourcen benötigt.

TECH-3-QUANTUM-GATE „AEZTHU-UHTHE“
Fordert einen oder mehrere Unterstützungs-Commander an.

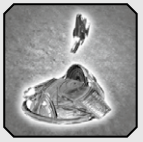
TECH-4-X STRATEGISCHER RAKETENWERFER „YOLONA OSS“
Strategischer Raketenwerfer. Die abgefeuerte Rakete ist so groß, dass zwei strategische Raketenabwehren benötigt werden, um sie zu neutralisieren.



## SERAPHIM - BAU

TECH-1-TECHNIKER „IYA-ISTLE“
Amphibische Einheit der Stufe 1, die bauen, reparieren, erobern und wiederverwerten kann.

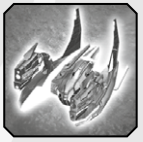
TECH-1-LANDFABRIK „HETHIYA“
Baut Landeinheiten der Stufe 1. Kann verbessert werden.



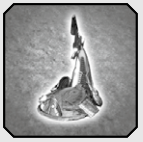
TECH-1-LUFTWAFFENFABRIK „IA-IYA“
Baut Lufteinheiten der Stufe 1. Kann verbessert werden.

TECH-1-MARINEFABRIK „UOSIYA“
Baut Marine-Einheiten der Stufe 2. Kann verbessert werden.

TECH-2-TECHNIKER „IYA“
Amphibische Einheit der Stufe 2, die bauen, reparieren, erobern und wiederverwerten kann.



TECH-2-LANDFABRIK „HETHIYA“
Baut Landeinheiten der Stufe 2. Kann verbessert werden.



TECH-2-LUFTWAFFENFABRIK „IA-IYA“
Baut Lufteinheiten der Stufe 2. Kann verbessert werden.

TECH-2-MARINEFABRIK „UOSIYA“
Baut Marine-Einheiten der Stufe 2. Kann verbessert werden.

TECH-3-TECHNIKER „IYATHUUM“
Amphibische Einheit der Stufe 3, die bauen, reparieren, erobern und wiederverwerten kann.

TECH-3-LANDFABRIK „HETHIYA“
Baut Landeinheiten der Stufe 3. Höchste verfügbare Tech-Stufe.

TECH-3-LUFTWAFFENFABRIK „IA-IYA“
Baut Lufteinheiten der Stufe 3. Höchste verfügbare Tech-Stufe.

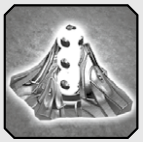
TECH-3-MARINEFABRIK „UOSIYA“
Baut Marine-Einheiten der Stufe 3. Höchste verfügbare Tech-Stufe.

## SERAPHIM - RESSOURCENMANAGEMENT

TECH-1-ENERGIEGENERATOR „UYA-IYA“
Erzeugt Energie. Neben anderen Gebäuden gebaut bietet er einen Nähebonus.

TECH-1-HC-KRAFTWERK „UYA-ATOH“
Erzeugt Energie. Muss auf Kohlenwasserstofflagern erbaut werden. Neben anderen Gebäuden gebaut bietet es einen Nähebonus.

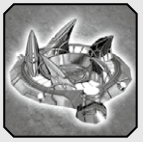
TECH-1-ENERGIESPEICHER „VISHUYAL“
Speichert Energie. Neben anderen Gebäuden gebaut bietet er einen Nähebonus.



TECH-1-MASSEEXTRAKTOR „HYALATOH“
Extrahiert Masse. Muss auf einem Masselager errichtet werden. Neben anderen Gebäuden gebaut bietet er einen Nähebonus. Kann verbessert werden.

TECH-1-MASSESPEICHER „VISHYAL“
Speichert Masse. Neben Extraktoren oder Fabrikatoren gebaut bietet er einen Nähebonus.

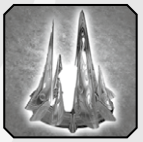
TECH-2-MASSEFABRIKATOR „HYALIYA“
Massefabrikator mittlerer Stufe. Benötigt große Energiemengen. Neben anderen Gebäuden gebaut bietet er einen Nähebonus.



TECH-2-ENERGIEGENERATOR „UYA-IYA“
Energiegenerator mittlerer Stufe. Neben anderen Gebäuden gebaut bietet er einen Nähebonus.

TECH-2-MASSEFABRIKATOR „HYALATOH“
Masse-Extraktor mittlerer Stufe. Muss auf einem Massevorkommen errichtet werden. Neben anderen Gebäuden gebaut bietet er einen Nähebonus. Kann verbessert werden.

TECH-3-ENERGIEGENERATOR „UYA-IYA“
Energiegenerator höchster Stufe. Neben anderen Gebäuden gebaut bietet er einen Nähebonus.



TECH-3-MASSEEXTRAKTOR „HYALATOH“
Masse-Extraktor höchster Stufe. Muss auf einem Massevorkommen errichtet werden. Neben anderen Gebäuden gebaut bietet er einen Nähebonus.

TECH-3-MASSEFABRIKATOR „HYALIYA“
Masse-Fabrikator höchster Stufe. Erfordert große Energiemengen. Neben anderen Gebäuden gebaut bietet er einen Nähebonus.

## SERAPHIM - AUFKLÄRUNG

TECH-1-RADARSYSTEM „ESEL“
Radarsystem mit geringer Reichweite. Erkennt und verfolgt Einheiten auf der Oberfläche und in der Luft.
Kann verbessert werden.

TECH-1-SONARSYSTEM „SHOU“
Sonarsystem mit geringer Reichweite. Erkennt und verfolgt Marine-Einheiten. Kann verbessert werden.

TECH-2-RADARSYSTEM „SELE-ESEL“
Radarsystem mit mittlerer Reichweite. Erkennt und verfolgt Einheiten auf der Oberfläche und in der Luft. Kann verbessert werden.

TECH-2-SONARSYSTEM „SHOU-ESEL“
Sonarsystem mit mittlerer Reichweite. Erkennt und verfolgt Marine-Einheiten. Kann verbessert werden.

TECH-2-TARNFELDGENERATOR „SELE-IOZ“
Generiert ein Tarnmantelfeld. Verbirgt Einheiten und Gebäude innerhalb des Betriebsbereichs. Kann durch optische und durch Omnisensoren umgangen werden.

TECH-3-OMNISENSORENAUSRÜSTUNG „AEZESEL“
Aufklärungssystem höchster Stufe. Sorgt für maximale Abdeckung mit Radar und Sonar. Umgeht feindliche Aufklärungssysteme.

# KAPITEL 8: MEHRSPIELERMODUS

Forged Alliance bietet Ihnen Unterstützung sowohl für den Mehrspielermodus als auch für Gefechte. Sie können beide Spielmodi über das Hauptmenü erreichen, und die Hauptfunktionen beider sind gleich (weitere Informationen zum Mehrspielermodus gibt es später in diesem Kapitel).

Dies sind die Grundbegriffe, die Sie für beide Modi kennen müssen. All diese Optionen können vom Ausrichter des Spiels ein- oder ausgeschaltet werden.

## SIEGBEDINGUNGEN

**Ermordung:** Vernichten Sie den Commander des Feindes.

**Vernichtung:** Zerstören Sie die feindlichen Einheiten.

**Vormacht:** Zerstören Sie alle feindlichen Bauwerke, Techniker und Commander.

**Sandkasten:** Spielen Sie so lange Sie möchten im Gefechtsmodus.

## NEBEL DES KRIEGES

**Erforscht:** Das Gebiet ist kartografiert.

**Unerforscht:** Das Gebiet ist nicht erforscht.

**Nichts:** Alles ist sichtbar.

## EINHEITENKAPAZITÄT

Legt die maximale Anzahl der Einheiten fest, die ein Spieler befehligen kann.

Hinweis: Im Mehrspielermodus müssen alle Spieler die Schaltfläche „Bereit“ anklicken, damit das Spiel beginnen kann. Bei Gefechten ist dies nicht notwendig.

## ONLINE MEHRSPIELERDIENST

Forged Alliance kostenfreier Online-Mehrspieler-Dienst GPGnet wird bei der Installation des Spiels automatisch mit installiert. Über GPGnet können Sie gegen Herausforderer auf der ganzen Welt antreten. Erstellen und finden Sie Spiele, erstellen Sie eine Freundesliste, gründen Sie einen Clan und verfolgen Sie Ihren Fortschritt mithilfe der kostenlosen Ranglisten und Tabellen.

Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche „Mehrspieler“ im Hauptmenü, um online zu spielen. GPGnet wird dann gestartet.

Um Mehrspieler-Spiele in Forged Alliance spielen zu können, müssen Sie zunächst ein Benutzerkonto anlegen – hierzu benötigen Sie eine gültige E-Mail-Adresse und einen Supreme Commander-CD-Key, außerdem müssen Sie einen Benutzernamen festlegen (dieser Name wird auch im Spiel verwendet, also überlegen Sie gut).

Wenn Sie sich bei GPGnet angemeldet haben, kann es direkt losgehen.

## EIGENE SPIELE ERSTELLEN

Wenn Sie ein eigenes Spiel erstellen, legen Sie sämtliche Spielkriterien selber fest, z.B. die Siegbedingungen, die Karte oder die Anzahl der Spieler. Klicken Sie auf „Benutzerdefiniertes Spiel ausrichten", um loszulegen. Als Erstes müssen Sie einen Namen für Ihr Spiel bestimmen. Anschließend betreten Sie die Forged Alliance-Spiel-Lobby, in der Sie die Spieleinstellungen festlegen und das Spiel starten können.

## EINEM SPIEL BEITRETEN

Sie können eine Liste der offenen Spiele einsehen und diese nach verschiedenen Kriterien sortieren (z.B. Anzahl der Spieler, gewählte Karte usw.). Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Namen in der Liste und anschließend auf „Ins Spiel einsteigen", um die Spiel-Lobby zu betreten. Sie können auch einfach doppelt auf den Namen des Spiels klicken.

## RANGLISTENSPIELE

GPGnet bietet eine anonyme Spielsuche, mit deren Hilfe Spieler von gleicher Spielstärke und vergleichbarem Rang sich finden und gegeneinander antreten können. Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche „Ranglistenspiel spielen" und bestimmen Sie Ihre Suchkriterien – legen Sie Präferenzen für die Karten fest (entweder Daumen hoch, Daumen runter oder neutral für jede Karte) und wählen Sie Ihre Fraktion. Anschließend sucht das System nach einem geeigneten Gegner, basierend auf den Wertungen und Einstellungen beider Spieler. Ist ein Spieler gefunden, werden beide Spieler zum Starten des Spiels aufgefordert.

Ranglistenspiele verwenden die Standard-Einstellungen und –Siegbedingungen des Spiels und der Online-Dienst wählt automatisch eine Karte auf Grundlage der von jedem Spieler eingestellten Präferenzen aus – kein Spieler kann sich vor dem Spiel explizit eine Karte aussuchen. Ranglistenspiele sind anonym, bis zum Beginn des Spiels ist Ihnen Ihr Gegner unbekannt. Gegner werden einfach aus der Menge der verfügbaren Spieler ausgewählt und passend zugewiesen.

## ARRANGIERTE TEAM-SPIELE

Arrangierte Team-Spiele bieten Ihnen und Ihren ausgesuchten Freunden die Möglichkeit, andere Teams zu finden und in Ranglistenspielen herauszufordern. Klicken Sie auf „Arrangierte Team-Spiele" und laden Sie Spieler in Ihr Team ein. Wenn Ihr Team vollständig ist, wählt GPGnet automatisch ein gleichwertiges Team als Gegner aus.

## RÄNGE, WERTUNGEN & RANGLISTEN

GPGnet zeichnet automatisch Siege, Niederlagen, Unentschieden und weitere Statistiken auf und vergibt offizielle Ränge für jeden Spieler auf Grundlage der Leistungen in Ranglistenspielen sowie in arrangierten Team-Spielen. Die Ränge beruhen auf einem modifizierten ELO-Bewertungssystem, in etwa so wie beim Schach. In Kurzform bedeutet dies, dass Ihre Wertung steigt, wenn Sie Spiele gewinnen, und dass Ihre Wertung sinkt, wenn Sie Spiele verlieren. Außerdem steigt bzw. sinkt Ihre Wertung schneller, wenn Sie gegen Spieler mit höheren Wertungen gewinnen bzw. gegen Gegner mit niedrigeren Wertungen verlieren.

GPGnet bietet den Spielern darüber hinaus die Möglichkeit, sich über offizielle Ranglisten zu messen. Die Spieler können durch siegreiche Ranglistenspiele in der Tabelle aufsteigen. Die Tabellen und Wertungen werden stets live aktualisiert.

## CHAT-KANÄLE & PERSÖNLICHE NACHRICHTEN

Neben der Spielsuche bietet GPGnet den Spielern die Möglichkeit, auf einfache Weise miteinander zu chatten und erlaubt sogar das Erstellen eigener privater Chat-Räume. Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche „Chat", um sich am Chatten zu beteiligen. Geben Sie /join „Raumname" (ohne Anführungszeichen) in das Chat-Eingabefeld ein, um einen eigenen Chat-Raum zu erstellen. Wenn Ihnen der Name eines privaten Raumes bekannt ist, geben Sie einfach /join „Raumname" (ohne Anführungszeichen) ein, um diesen Raum zu betreten. Sie können jederzeit eine Liste der verfügbaren Befehle in einem Raum einsehen, indem Sie einen Schrägstrich (/) in das Eingabefeld eingeben.

Sie können auch private Nachrichten (im Instant Messenger-Stil) an einen beliebigen Spieler versenden, indem Sie dessen Namen mit der rechten Maustaste anklicken und „Private Nachricht senden" auswählen.

**DATEN-LINK: ALLE UPDATES ZU SUPREME COMMANDER WERDEN ÜBER GPGNET ABGEWICKELT. WENN SIE SICH BEI GPGNET ANMELDEN, WERDEN AUTOMATISCH IHRE DATEIEN ÜBERPRÜFT UND MIT DER AKTUELLEN VERSION VERGLICHEN. SOLLTE EIN UPDATE VERFÜGBAR SEIN, WIRD DIESES AUTOMATISCH HERUNTERGELADEN UND INSTALLIERT.**

## FREUNDE & CLANS

GPGnet bietet allen Spielern die Möglichkeit, eine Freundesliste zu erstellen und zu führen, damit sie immer sehen können, wenn ihre Freunde gerade online sind. Jeder Spieler kann zudem seinen eigenen Clan gründen und andere Spieler einladen, diesem beizutreten. Clans bieten viele Vorteile, darunter auch durchgehend geöffnete Chat-Räume, die nur Clan-Mitgliedern zugänglich sind.

## LAN-SPIELE

Klicken Sie im Hauptmenü auf „Mehrspieler" > „LAN" > „Host", um ein Mehrspieler-Spiel im lokalen Netzwerk zu spielen. Anschließend müssen Sie Ihren Namen festlegen, der im Spiel und in der Spiel-Lobby verwendet wird. Als Host des Spiels betreten Sie die Spiel-Lobby, in der Sie die Spieleinstellungen (z.B. Karte, Siegbedingungen, usw.) festlegen können.

Um einem LAN-Spiel beizutreten, legen Sie einfach Ihren Namen fest, wählen ein verfügbares Spiel aus der Liste und klicken auf „Teilnehmen". Sie betreten automatisch die Spiel-Lobby, in der Sie Ihre Farbe und Fraktion bestimmen und Ihre Bereitschaft signalisieren können.

Weitere Informationen über zusätzliche Mehrspieler-Funktionen finden Sie in der Datei Readme.txt.

© 2013 Gas Powered Games Corp. All rights reserved. Gas Powered Games and Supreme Commander are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of Nordic Games Licensing AB, Sweden. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. NVIDIA, the NVIDIA Logo, GeForce and „The Way It's Meant to be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries.

# MITWIRKENDE

## THE SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE TEAM

### DESIGN

Creative Director - Chris Taylor
Lead Designer - Bradley Rebh
Map Designer - William S. Snoey

#### Campaign Design

Campaign Designer - Jason Janicki
Campaign Designer - Dru Staltman
Campaign Designer - Jessica Snook

#### Tuning and Balance

Lead Tuning and Balance - Mike Marr
Tuning and Balance - Eric Williamson
Tuning and Balance Consultant - Jan Richter

#### Writing

Story and Script by -
William Harms and Jason Janicki
Manual - William Harms and Todd Lubsen
Tech Tree - Todd Lubsen

### ENGINEERING

SupCom Engineering Director - Jonathan Mavor
Senior Engineer - Daniel Teh
Senior Engineer - Chris Blackwell
Senior Engineer - William Howe-Lott
Graphics Engineer - Ivan Rumsey
Senior Engineer - Jeff Petkau
Senior Engineer - Bob Berry

#### Tools

Lead Engineer - Chad Queen
Software Engineer - Marshall Macy II
Software Engineer - Andres Mendez
Software Engineer - Jason Bolton

### PRODUCTION

Executive Producer - Gary Wagner
Producer - Jeremy Ables
Associate Producer - Marc Scattergood
Assistant Producer - David Kirwan
Campaign Production Assistant - Daniel Buehner
Tuning and Balance Production Assistant - Chris Daroza
Production Assistant/Animation - Bassima Dimmick

### ART

Art Director - Morien Thomas
Character Artist/3D Artist - Jonathan Cooper
Motion Graphics Artist - Audrey Cox
Senior Technical Artist - Matt Dudley
Art Production Assistant - Ryan Gibson
Animation (External) - Jen Coig
Animation Art Intern - Drew Mueller

#### Unit Artists

3D Artist - Sung Campbell
3D Artist - Lex Story
3D Artist - Rory Young
3D Artist - Paul Brandl
3D Artist - Jonathan Albert

#### Environment Artists

Terrain Artist - William S. Snoey
Terrain Artist - Wes Griswold
Terrain Artist - Byron Stiles
Terrain Artist - Christopher Burns
Terrain Artist - John Baron

#### Visual Effects and Effects Scripting

Effects Lead - Gordon Duclos
Effects Engineer - Greg Kohne
Effects Artist - Matt Vainio
Production Assistant - Aaron Lundquist

#### UI Artists

UI Artist - Mark Forrer
UI Artist - Jay Vidheecharoen

#### Cinematics

Cinematics Director - Steven Thompson
Cinematic Artist - Richard Green
Cinematic Artist - Ian Farnsworth
Cinematic Artist - Lex Story
Cinematic Artist - Jonathan Cooper
Cinematic Artist - Brandon Young
Cinematic Artist - James Haywood

**Cinematics (cont'd)**
Cinematic Artist (External) - Jonathan Albert
Cinematic Modeling (External) - TJ Frame
Cinematic Modeling (External) - Vykarian
Cinematic Modeling (External) - Exigent

CONTENT ENGINEERING
Content Engineering Manager - Marc Scattergood

**Campaign Scripting**
Content Engineer - Jessica Snook
In Game Cinematics - David Tomandl

**AI and Unit Implementation**
Systems Content Engineer - Dru Staltman
Content Engineer - Gautam Vasudevan
Content Engineer - Robert Oates
Additional Content Engineering - John Comes

**UI Scripting**
Junior Content Engineer - Ted Snook

GPGNET
GPGnet Producer - Kent McNall
Senior Engineer - Sam Demulling
Software Engineer - Tye Jones
QA/Community Specialist - Douglas Rickerson

SOUND
Audio Director - Frank Bry
Sound Designer - Howard Mostrom

**Voice Over**
PCB Productions
Voice Director - Keith Arem
Voice Production Coordinator - Valerie Arem
Voice Casting - Gary Wagner and William Harms

**Music**
Original Music Score by
Jeremy Soule
www.jeremysoule.com

IT
IT Manager - Brian Koloszyc
IT Support - Jacob Hopkins
IT Administrator - Kevin Folks

GAS POWERED GAMES
CEO - Chris Taylor
President - Jacob McMahon
VP of Engineering - Bartosz Kijanka
Creative Director - Clayton Kauzlaric
Art Production Manager - Mike Swanson
Editorial Manager - William Harms
Marketing/PR Manager - Paul Levy
IP/Branding Design Manager - Todd Lubsen
Web Developer - Martin Peterson
Director of HR - Michelle Hippe
HR Generalist - Kim Aue
Accounts Payable Specialist - Aimee Rickerson
Executive Assistant - Lisa Thompson
Administrative Assistant - Sabrina Roberts
Facilities Coordinator - Ronald Bodey

## KUNDENDIENST

Innerhalb des ersten Jahres nach dem Kauf ersetzt Nordic Games GmbH problemlos und kostenlos jede Disc, ganz gleich, ob diese versehentlich beschädigt wurde oder es sich um einen Herstellungsfehler handelt. Um eine Ersatz-Disc zu erhalten, sende bitte die fehlerhafte Disc mit einem Scheck oder einer Zahlungsanweisung über 8,00 EUR zur Deckung des Portos und der Bearbeitungsgebühren zurück.

Stelle bitte sicher, dass folgende Informationen enthalten sind:

- Vollständiger Name
- Anschrift, Stadt, Staat/Bundesland, Postleitzahl/Postfach, Land
- Telefonnummer
- E-Mail-Adresse (falls verfügbar)
- Produktbezeichnung(en)
- Kurze Beschreibung des Problems

Bitte senden an:
Nordic Games GmbH
Landstraßer Hauptstraße 1/Top 18
A-1030 Wien, Österreich

## TECHNISCHER SUPPORT

Wenn du technische Probleme mit dieser Software hast und du die Instruktionen in dieser Anleitung sorgfältig beachtet hast, findest du unter folgenden Adressen weitere Unterstützung:

Besuche bitte den Abschnitt "Technischer Support" auf unserer Webseite, wo wir Lösungen zu häufig auftretenden Problemen veröffentlicht haben:
Online-Support: http://www.nordicgames.at/index.php/contact
Skype contact: support.quantic.lab
Phone Support: +1 (206) 395-3545
Phone: +40 (0) 364 405 777

Hinweis: Anfragen, die sich auf Tipps zum Spiel beziehen, können vom technischen Kundendienst nicht beantwortet werden.

THE SOFTWARE IS PROVIDED „AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Alle anderen Marken, Produktnamen und Logos sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Rechteinhaber. Alle Rechte vorbehalten. Die unautorisierte Vervielfältigung oder Reproduktion und das Verleihen oder Vermieten dieser Software oder von Teilen dieser Software ist untersagt.

## ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG (EULA)

Das Nordic Games End-User Licence Agreement (EULA) finden Sie unter:
**http://eula.nordicgames.at**

# BEFEHLE

| | |
|---|---|
| INSTANDSETZEN | R |
| GEWINNEN | E |
| PATROUILLE | P |
| ANGRIFF | A |
| EROBERN | C |
| STOPP | S |
| TAUCHEN | D |
| TRANSFER | F |
| BEWACHEN/UNTERSTÜTZUNG | I |
| TRANSPORT | U |
| EINHEIT PAUSIEREN | Z |
| GEWÄHLTE EINHEITEN OPFERN | STRG + K |
| TAKTISCHE RAKETE ABFEUERN | L |
| ATOMWAFFE | N |
| BAUMODUS EINSCHALTEN | B |
| FEUER + MODI WECHSELN | ECKIGE LINKE KLAMMER |
| BEWEGEN | M |

# GRUPPEN

| | |
|---|---|
| GRUPPE 1 WÄHLEN | 1 |
| GRUPPE 2 WÄHLEN | 2 |
| GRUPPE 3 WÄHLEN | 3 |
| GRUPPE 4 WÄHLEN | 4 |
| GRUPPE 5 WÄHLEN | 5 |
| GRUPPE 6 WÄHLEN | 6 |
| GRUPPE 7 WÄHLEN | 7 |
| GRUPPE 8 WÄHLEN | 8 |
| GRUPPE 9 WÄHLEN | 9 |
| GRUPPE 10 WÄHLEN | 0 |
| GRUPPE 1 FESTLEGEN | STRG + 1 |
| GRUPPE 2 FESTLEGEN | STRG + 2 |
| GRUPPE 3 FESTLEGEN | STRG + 3 |
| GRUPPE 4 FESTLEGEN | STRG + 4 |
| GRUPPE 5 FESTLEGEN | STRG + 5 |
| GRUPPE 6 FESTLEGEN | STRG + 6 |
| GRUPPE 7 FESTLEGEN | STRG + 7 |
| GRUPPE 8 FESTLEGEN | STRG + 8 |
| GRUPPE 9 FESTLEGEN | STRG + 9 |
| GRUPPE 10 FESTLEGEN | STRG + 0 |

# KAMERA

| | |
|---|---|
| REINZOOMEN | Q |
| RAUSZOOMEN | W |
| SCHNELL REINZOOMEN | UMSCHALTTASTE + Q |
| SCHNELL RAUSZOOMEN | UMSCHALTTASTE + W |
| EINHEIT VERFOLGEN | T |
| EINHEIT AUF MINIKARTE VERFOLGEN | STRG + UMSCHALTTASTE + T |
| EINHEIT AUF 2. BILDSCHIRM VERFOLGEN | STRG + ALT + T |
| KAMERA ZURÜCKSETZEN | V |
| ZUM COMMANDER | ALT + KOMMA |
| ZU UNTÄTIGEM TECHNIKER | ALT + PUNKT |
| KAMERA IN BODENNÄHE DREHEN | LEERTASTE |

# AUSWAHL

| | |
|---|---|
| ALLE LUFTEINHEITEN WÄHLEN | STRG + A |
| ALLE MARINEEINHEITEN WÄHLEN | STRG + S |
| ALLE BODENEINHEITEN WÄHLEN | STRG + L |
| ALLE TECHNIKER WÄHLEN | STRG + B |
| NÄCHSTGELEGENEN UNTÄTIGEN TECHNIKER WÄHLEN | ALT-PERIOD |
| UNTÄTIGE TECHNIKER DURCHWECHSELN | UMSCHALTTASTE + PUNKT |
| COMMANDER WÄHLEN | ALT + KOMMA |
| ALLE EINHEITEN UND GEBÄUDE WÄHLEN | STRG + X |
| ALLE EINHEITEN UND GEBÄUDE AUF DEM BILDSCHIRM WÄHLEN | STRG + C |
| ALLE TECHNIKER AUF DEM BILDSCHIRM WÄHLEN | STRG + PUNKT |
| ALLE FABRIKEN AUF DEM BILDSCHIRM WÄHLEN | STRG + H |
| NÄCHSTGELEGENE FABRIK WÄHLEN | H |
| NÄCHSTGELEGENE LANDFABRIK WÄHLEN | STRG + UMSCHALTTASTE + L |
| NÄCHSTGELEGENE LUFTWAFFENFABRIK WÄHLEN | STRG + UMSCHALTTASTE + A |
| NÄCHSTGELEGENE MARINEWAFFENFABRIK WÄHLEN | STRG + UMSCHALTTASTE + S |

# INTERFACE

| | |
|---|---|
| INTERFACE EIN-/AUSSCHALTEN | STRG + ALT + F1 |
| LEBENSBALKEN EIN-/AUSSCHALTEN | ALT + L |
| ALLE EINBLENDUNGEN EIN-/AUSSCHALTEN | STRG + W |
| EINHEIT UMBENENNEN | STRG + N |
| SPLITSCREEN AKTIVIEREN | POS1 |
| SPLITSCREEN DEAKTIVIEREN | ENDE |
| IM CHAT-VERLAUF NACH OBEN SCROLLEN (SEITENWEISE) | BILD AUF |
| IM CHAT-VERLAUF NACH UNTEN SCROLLEN (SEITENWEISE) | BILD AB |
| IM CHAT-VERLAUF NACH OBEN SCROLLEN (ZEILENWEISE) | UMSCHALTTASTE + BILD AUF |
| IM CHAT-VERLAUF NACH UNTEN SCROLLEN (ZEILENWEISE) | UMSCHALTTASTE + BILD AB |
| INTERFACE IM UZS DREHEN | ALT + PFEILTASTE NACH OBEN |
| INTERFACE GEGEN DEN UZS DREHEN | ALT + PFEILTASTE NACH UNTEN |
| TASTENKÜRZEL EIN-/AUSSCHALTEN | F1 |
| PUNKTZAHL EIN-/AUSBLENDEN | F2 |
| ÜBERTRAGUNGSFENSTER EIN-/AUSBLENDEN | F3 |
| DIPLOMATIEFENSTER EIN-/AUSBLENDEN | F4 |
| EINEN ALARM-PING AN DER MAUSPOSITION ERZEUGEN | F5 |
| EINEN MARSCH-PING AN DER MAUSPOSITION ERZEUGEN | F6 |
| EINEN ANGRIFFS-PING AN DER MAUSPOSITION ERZEUGEN | F7 |
| EINE MARKIERUNG AN DER MAUSPOSITION ERZEUGEN | F8 |
| MARKIERUNG BEWEGEN | UMSCHALTTASTE + LINKE MAUSTASTE |
| MARKIERUNG LÖSCHEN | STRG + UMSCHALTTASTE + RECHTE MAUSTASTE |
| HAUPTMENÜ ÖFFNEN | F10 |
| VERBINDUNGSFENSTER EIN + /AUSBLENDEN | F11 |

# SPIEL

| | |
|---|---|
| SPIEL PAUSIEREN | PAUSE |
| BILDSCHIRMFOTO | STRG + F |
| SPIELGESCHWINDIGKEIT VERRINGERN | ZB MINUS |
| SPIELGESCHWINDIGKEIT ERHÖHEN | ZB PLUS |
| SPIELGESCHWINDIGKEIT ZURÜCKSETZEN | ZB STERN |

## SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE-CD-KEY

Verlieren Sie diese Nummer nicht! Dieser CD-Key wird benötigt, um dieses Produkt nutzen zu können!